

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2021年度)

専門分野区分	映像編集関連技術	科目名	3DCG総合演習IV			科目コード	D0631A1			
配当期	後期	授業実施形態	通常			単位数	4 単位			
担当教員名	山本 成樹	履修グループ	3H(MC/SC)			授業方法	演習			
実務経験の内容	3ds Maxを使用したの遊技機開発経験7年・映像制作会社のプロデューサーとして、ゲームにおけるプリレンダムービー・CM・VRなどの制作経験を活かし、3DCGの制作工程や使用するアプリケーションツールの操作方法を実践的に講義します。									
学習一般目標	CG映像やゲームの制作にて使用する3DCGアニメーション制作ツール(3dsMax・AfterEffectsなど)のオペレーションを習得しながら、3DCG制作に必要な技術・知識・ノウハウ・管理能力等を身に付けることを目標とする。									
授業の概要および学習上の助言	3dsMax他いくつかのアプリケーションを使用しながら実習形式で行う。内容は 3DCG 制作に必要なスキルや知識、アプリのオペレーションなど全般。授業を受けるだけではアプリケーションのオペレーションすらおぼつかない状態になるので、復習と自主制作をしっかりと行ってほしい。疑問点はそのままにしておくのではなく、授業や質問で解決してもらいたい。									
教科書および参考書	なし									
履修に必要な予備知識や技能	<ul style="list-style-type: none"> ・PC(Windows)の基本操作ができる。 ・3ds Max / Photoshop / AfterEffects 等の3DCG 制作に必要なツールの基本操作ができる。 ・CG 制作に必要な基礎的知識が理解できている。 									
使用機器	PC実習室									
使用ソフト	3ds Max / AfterEffects / Photoshop ほか									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	1	3DCGの制作工程を理解し、頭の中でイメージしたものを3DCGで具現化できる。								
	1/2	デザインの良し悪しを判断し、どこを改善すればよいか分かる。								
	1/2	制作物の内容や条件、環境などを考慮した上で制作コストを把握できる。								
	1/2	制作時に発生する様々なトラブルを解決できる。								
	5	講義及び実習を意欲的に受け、課題や自主制作を積極的にこなす。								
達成度評価	評価方法	試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	学部DP	1.知識・理解					30			30
		2.思考・判断					10			10
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲							60	60
総合評価割合					40		60	100		
評価の要点										
評価方法	評価の実施方法と注意点									
試験										

小テスト	
レポート	
成果発表(口頭・実技)	
作品	課題や宿題を期日までに提出しているか、及び提出された成果物のクオリティから判断する。
ポートフォリオ	
その他	授業の出席率、取り組む姿勢などを考慮し判断する。

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	【コンポジット / レンダリング】 ・ワイヤーフレームレンダリング	講義・実習	
第2回	【コンポジット / レンダリング】 ・RGBマップ	講義・実習	
第3回	【エフェクト】 ・スキッターリング/ オブジェクトペイント	講義・実習	
第4回	【エフェクト】 ・Multi/Sub-Map	講義・実習	
第5回	【エフェクト】 ・パーティクル ①	講義・実習	
第6回	【エフェクト】 ・パーティクル ②	講義・実習	
第7回	【エフェクト】 ・パーティクル ③	講義・実習	
第8回	ムービー制作 AEコンポ	講義・実習	
第9回	ムービー制作 AEコンポ	講義・実習	
第10回	ムービー制作 AEコンポ	講義・実習	
第11回	ムービー制作 AEコンポ	講義・実習	
第12回	ムービー制作 AEコンポ	講義・実習	中間成果物提出
第13回	ムービー制作 AEコンポ	講義・実習	
第14回	ムービー制作 AEコンポ	講義・実習	
第15回	仕上げ レンダリング 書き出し作業	講義・実習	作品提出